



ちょうこー

「ステージ演奏」です。



日本の町の多くは閉鎖的な傾向を持つが、「よそ者・新参者」であつても入会や退会も拒まれず、退会も不参加も叱責や処罰などの不利益を被ることがなく、「やりたい者がやる」という「自由の理念」を持つ町と言える。

私たちも、今、生きている同級生で残り少ない人生を共に楽しく語り、時に気をかけながら、言いたいことを言ったり、やりたい事をしていこうという集まり。

地元に残っている者も、戻ってきた者、遠くへ行った者も、それぞれの47年をおもしろ可笑しく奏でる…。

集まって飲んで騒いで、旅行をしたり、楽器や歌に勤しむ。この集まり「朋輩組(ほうばいぐみ)」を続けてゆく事が大切なんだなと思います。

最近では、新たに「朋輩組奏(かなで)」を結成し、隔週くらいで練習しています。

以前ギターを弾いていた者、この機会に始めた者もいる。

ギターだけでなく、エレキやベースにドラムやカホンの打楽器も。目標は「ステージ演奏」です。

朋輩組

H O U B A I G U M I

— class of 1978 —

高校同級生の集まり。「朋輩組(HOUBAIGUMI)」というグループ名をつけた。

元々は徳島県のと海部町が全国において突出して全年齢層で自殺者が低いことで取り上げられたこと。

その海部町の人々の特徴は、基本的に「おしゃべり好き」で周囲の出来事や人物に「興味津々」。ただし、他人の話に熱中したかと思えば、話の途中で「飽きてしまう」。相手の生活には「深入りしない」淡泊な付き合いをする。

人々は相手が隣人でもよそ者でも「大きく態度を変えない」といった、よそ者を排除せず「個人の自由」が保たれている。

私の『ポケ単またやりたい』

の報告書



【ゲームと日常】



今回もまたゲームの話。初代ファミリーコンピュータが家にきてからもう何十年とゲームは私の生活の一部となっています。

昔はファミコンに2時間タイマーが付いていると親にだまされていた私は入念にベース配分を考え、ガシャガシャとカセットを変え、毎日遊んでいました。なぜか『ドンキーコングの算数あそび』のカセットだけは2時間タイマーが適用されず遊べるという謎ルールでした。まんまと親の計画通り計算が得意になりました。ファミリーベシックではいとこたちとよくとても変な作曲をしたりロボットを動かして遊びました。

ゲームボーイ、スーパーファミ、セガサターン、プレイステーション、ポケットステーション、ポケットピカチュウ、64、ドリキヤス、キューブ、DSたち、Wii、Switchたち今書いて思ったんですけど、どんだけお金をゲームにつぎ込んでるんだ、…、恐ろしや生活の一部。印象深いポケットステーションの『ポケ単』はとてもしり込んで、英単語をゆめちや覚えしました。楽しく勉強できるのは良いことです。

最近ラッキーなことに『Nintendo Switch2』が我が家に！私は年内には発売であろう『レイトン教授』の新作を夜な夜な『おすぎとおが』とフォートナイトをしながら待っています。

ワギャン好き レイトンシリーズ泣くIQすごい好き ピカチュウ可愛い アンダーテール好き Mr.ドリラー好き ポケモン好き デビルワールド怖い トモコレ好き フォートナイト好き カービィ可愛い 千年家族好き アイスクリヤー好き バンゲリングベイ怖い テトリス好き ドンキーコング好き アポロ美味しい セガれいり好き ギターフリークス最高 ドクターマリオ好き 魂魂好き 立体ビクロス好き テニス最高 ドラクエ好き マリオ好き ポパイ好き スプラ似てる言われる パラパロ好き どうぶつの森好き X[Esá]好き

よもやまばなし

葉月：向日葵の間

みなさん暑いお外から、クーラーの効いている部屋に入って整っていますか？この瞬間がたまらないですね。サウナには行かないのですが、これが整うということか…と実感しています。暑いけど、やっぱり夏の概念はテンションあがるから最高ですね！海辺でビール最高！(実際は暑くて嫌なので想像だけです)

今回紹介するのは機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイです。この作品は以前ご紹介しました「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」の後の時代を描いています。



ファーストガンダムから登場しているブライト・ノアの息子ハサウェイ・ノアが主人公で大国同士の戦争ではなくテロとの戦いを描いています。

ストーリーとしては、宇宙世紀0093年「第二次ネオ・ジオン抗争(劇場版逆襲のシャア)」の中でアムロ・レイとシャア・アズナブルの生き様を目の当たりにしました。そして地球連邦政府の高官ら特権階級の人々が地球を私物化し汚染を加速させていること知り、2人の遺志を受け継ぎ反地球連邦組織「マフティー・ナビユ・エリン」へ参加する。

小説版ではハサウェイは捉えられテロリストとして処刑されるという少し悲しい終わり方をしますが、劇場版ではどうなるのでしょうか。少しでも報われる終わり方をしてくれるとうれしいです。

登場するモビルスーツは三(クスイー)ガンダムといいミノフスキー・フライト・ユニットを搭載しており単独で自由に重力圏を飛行できるMSで専用のビームライフルを主兵装としファンネル・ミサイル(サイコミュ誘導式のミサイル)を切り札として装備しています。

3部作とされていますが第1部が2021年6月に公開、第2部は4年たった今も“鋭意制作中”ということです…第3部はいつになるのでしょうか。



アナハイムはやりやがったってことだ

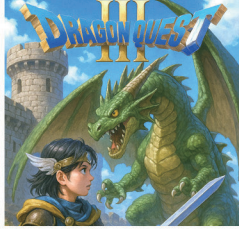


ST

1988年 ファミコン版



2025年 リメイク版



ドラゴンクエスト3

最近リメイクをプレイして改めて感じたことです。

このゲーム1988年に発売され、色々社会現象にもなったファミコンソフト 思えばデザインは鳥山明先生、音楽はすぎやまこういち先生と銘々たるメンバーで特に音楽は当時ゲームサウンドといえば、たった3和音の電子音とノイズ音源というお粗末な音源。お世辞にも、感動するほど素晴らしいサウンドではなかった時代にあれだけの壮大なオーケストラをたった3和音で表現してしまっているってこと。3音のうちメロディ、ベース、この2つは外せないで、残りはたった1音。残りの1音は何をやっているかという、実はここがポイント(個人的見解)人間の演奏では再現不可能なほど早い速度で2つの音を交互に連続で鳴らしているんです。2025年リメイク版そうすることによって、あくまで同時発声数は3つだが聴覚的にもうとたくさんのパートが鳴っているかのように錯覚させているところが凄いですね。

是非、ファミコン版とリメイク版聴き比べてみてください！

※画像は全てイメージ写真です